ROMMEL
NOBUNAGA
NAPOLEON
KOUMEI
JANNE
ALEXANDER
DA·VINCI
PATTON
WITTMANN
LORD OF
PANZERS
ロードオブパンツァーズ
USER'S MANUAL
PC-9800シリーズ(UX以降)
SystemSoft

ストーリー

人類が連邦を組織して100年、
連邦はその求心力を失いつつあった。
地球、そして４つの植民星でそれは同時に起こった。
遺伝子障害、無気力化、出生率の異常低下、
連邦の内部から崩壊しかねない程のスピードと規模で....

当初ウイルス説なども流れたこれらの問題は、人類が有史以来、はじめて獲得した完全平和に起因するものだった、科学アカデミーは人類が本来持っていた闘争本能、征服欲などの欠如、低下がその原因であると結論づけ、これらの開放を奨励した。

これを受け、連邦政府は戦争管理委員会の設立を強行、翌年より戦闘の為の人口島の建設に着手した、一方、委員会では過去の兵器を研究し、それらを模した形でいくつかの戦闘車両の開発に成功、同時に20世紀の戦闘に於けるかつての英雄達の遺伝子情報の獲得に積極的に乗り出した。

最後に難航した、被験者の戦闘参加システムも安全性を考慮し以下の様に定められた。
・被験者の安全に努め、実際の戦闘はクローン体におこなわせる事。
・被験者は超伝導アダプターを用い、脳をクローン体と遠隔接続して仮想的に参加する事。
・指揮下の兵士、敵軍は電子制御し、被験者の闘争本能の覚醒に努める事。
・過剰な超伝導アダプターへの信号は抑制する事。

2288年、
ついに第１回覚醒・疑似戦闘大会が開かれた。
連夜の戦闘映像は実に人類の97%が視聴、第２回の参加応募者は400万人を突破し、空前の戦闘ブームとなった。

それから半世紀、連邦は新たに７つの人口島を作り、今では疑似戦闘大会も160回を超えていた、人口は緩やかなカーブだが、確実に増加傾向を示し、危機的状況も今は回避されたかに見えたのだが...

しかし、ここで新たなる問題が吹き出した。抽選による被験者の選択は年をおって天文学的倍率にまで跳ね上がり、反対に人々の戦闘への欲求は日増しに拡大していったのである。

結果として、いくつもの非合法の戦場が生まれた。
これらの戦場は抽選に洩れた多くの人々と、さらなる刺激を求める人々を呑み込み、非合法施設への戦闘参加者は人類の５割を超えるにいたった。

これらの施設の大半では高価な超伝導アダプター監視制御システムは勿論の事、人口頭脳によるシナリオ制御、超電子コンピューターによる一般兵士の電子制御などはおこなわれていなかった。
ここでの戦闘は超伝導アダプターの刺激を100%被験者の脳に送り出し、刺激の抑制はおこなわず、指揮下の兵士、敵側の兵士も、すべて各被験者が担当した。
勿論、シナリオはそれぞれの被験者に委ねられていった。
これにより、被験者間のコンフリクトは増大し、勝つ為には過去の禁止兵器をも使用するといった事がおこなわれた。
更に悪い事に、強いクローンの作成の為、施設では過去の英雄の遺伝子情報が不当に複製されたり、危険な遺伝子情報の混合、合成も頻繁におこなわれた。
そのほとんどが違法に連邦より持ち出されたものだったが、一部には考えらないような遺伝子情報も含まれていた。
こういった非合法の戦場での事故率は高く廃人になる例も少なくなかったが、人々はかまわなかった。より戦闘的な刺激に飢えていたのである。

連邦は当初、これらの施設の摘発に消極的だったが、連邦主催のフェニックス島での大会において、こういった非合法な施設の経験者が戦況を打破すべく、20世紀に開発された暗黒兵器を開発、使用するにいたって、その重い腰を上げざるをえなくなった。

2330年、
連邦はようやく対策委員会を組織、すべての非合法施設を最終的には合法とみなし、これを連邦の管理下に置いた。また、施設運営上のルールについては非合法時に運営されていた施設のルールをほぼ踏襲し、連邦としては、わずかに禁止兵器の使用と、廃人の抑制に努める為に被験者の記憶の一部を抹消、保存する事を追加するのみだった。これはすべからく被験者に疑似体験であるという感覚を麻痺させる事にもなり、それまでの傍観者的感覚から、より主観的に戦闘に参加するという結果になった。

2333年、
連邦は従来の戦争管理委員会を解散、今後は制御をすべて参加者に委ねるという形で議決。
抽選を軸とした疑似戦闘大会を廃し、直接運営は、2年に一度、各施設のチャンピオンを集めた大会を開く事にいたったのである。

そして今、
戦場の覇者、「Lord of Panzers」を目指す戦いがはじまる。

目次

マニュアルの構成

■マニュアルの構成

本ユーザーズマニュアルは『Lord of Panzers』を十分に楽しんでいただくため、ゲームのセットアップ方法、操作方法、および基本的な戦略について説明したものです。

本ユーザーズマニュアルは次の章から構成されています。

第1章 セットアップ

『Lord of Panzers』の製品構成と動作環境（ハードウェア、ソフトウェア）およびインストール方法について説明します。

第2章 起動と終了

起動方法と終了方法を中心に、オープニング画面の操作について説明します。ゲームを起動した後の環境設定方法についても合わせて説明します。

第3章 起動前の準備

『Lord of Panzers』がどのようなゲームかを簡単に説明します。また基本的なマウスの操作方法と、本ユーザーズマニュアルで使用するシミュレーションゲームの基本的な用語についても説明します。

第4章 演習

ゲームに慣れるために用意されている演習について説明します。「マップ選択→部隊の配置→（戦闘）→戦闘の終了」という、マップ終了までの流れを中心に説明します。

第5章 メイン画面

ゲームの中心となるメイン画面の見方と操作について説明します。またメイン画面から呼び出すことのできるウィンドウの見方も合わせて説明します。

第6章 戦闘

指揮官の選択や部隊の配置が終わった後の戦闘の手順について説明します。ここで説明する内容は、部隊に指示を与えるアイコンの操作方法をはじめメイン画面や各種情報画面の見方など、演習、実戦に共通した操作です。

第7章 実戦

シナリオにそってマップをクリアしていく実戦について説明します。実戦では兵器の開発や指揮官の合成などの演習にはなかった要素が登場します。

第８章 エンブレムエディタ

指揮官を表すエンブレムを自作するために用意されている、エンブレムエディタというツールの使用法について説明します。

第９章 『ロードオブパンツァーズ』Ｑ＆Ａ

ゲーム操作方法や基本的な戦略について、Ｑ＆Ａ方式で説明します。

マニュアルの表記

本ユーザーズマニュアルの表記は以下の規則に基づいています。

［　　］

画面から選択する文字やアイコンは［ゲーム開始］のように文 字を［］で囲んで表記します。また複数の項目を順番に選択する場合は［新規］－［ゲーム開始］というように、選択項目を「－」でつないで表記します。

①、②、③、

操作の手順を示します。

戦略

説明されている内容についての戦略的なヒントを示します。

注意

説明されている内容について特に注意が必要な点を示します。

第1章 セットアップ

この章では『Lord of Panzers』の製品構成と動作環境およびインストール方法について説明します。インストールが上手くいかない場合の対処方法については「第9章『ロードオブパンツァーズ』Q＆A」で説明しますので、そちらを参照してください。

1.1 まず確認してください

■製品の内容

本製品にはつぎのものが入っています。パッケージを開けたら、内容を確認してください。

ゲームディスク1	1枚
ゲームディスク2	1枚
ゲームディスク3	1枚
ゲームディスク4	1枚
ゲームディスク5	1枚
ユーザーズマニュアル	1冊
アンケートはがき／ソフトウェア保証書	1枚

※上記の他に、起動ディスク用に2HDタイプの市販のフロッピーディスクが必要になります。パッケージには添付されていませんので、別途お買い求めください。

■必要なハードウェア

本製品はつぎのハードウェア構成で動作します。

PC-9801VX/RA/RS/RX/DA/DS/DX/FA/FS/FX/BA/BS/BX
PC-9801UX/ES/EX/CS/US/LX/LS/T
PC-9801NS/NC/NA/NX
PC-9821Ae/As/Ap/Af/An/Be/Bs/Bp/Bf/Ce/Cs/Cb/Cx/Cf/Es/Ts
/Xe/Xs/Xp/Xa/Xn/Xt
PC-9821Nd/Ne/Ns/Np/Ld
PC-286/386/486ｼﾘｰｽﾞ（286U/L/LE/NOTEexecutive/NOTE Fを除く）

■サウンドボード
（NEC製PC-9801-26K,PC-9801-73,PC-9801-86)

サウンドボードPC-9801-26KまたはPC-9801-73が内蔵または装着されている場合およびPC-9821Cb/Cx/Cfの内蔵音源はFM音源による効果音と音楽を、サウンドボードPC-9801-86が内蔵または装着されている場合PCM音源による効果音とFM音源による音楽がお楽しみいただけます。サウンドボードは、NEC製サウンドボードにのみ対応しています。それ以外のサウンドボードには対応しておりませんので、ご注意ください。

PC-9801-26K内蔵機種：PC-9801DA/DS/DX/FA/FS/FX/CS/US
PC-9801-86内蔵機種　：PC-9821Ae/As/Ap/Af/An/Ce/Cs

■MS-DOS

MS-DOSのシステムディスクは、つぎの製品型番の物のいずれかをご用意ください。

◎NEC製MS-DOS

Ver.3.10　PS98-125/127/129/011/012
Ver.3.30　PS98-013/014
Ver.3.30A　PS98-015/016
Ver.3.30B　PS98-017/018
Ver.3.30C　PS98-019
Ver.3.30D　PS98-1002-32/52
Ver.5.0/A　PS98-1003-31/51/32/52
Ver.5.0A-H（ハードディスク内蔵）

◎EPSON製MS-DOS

Ver.3.10　PC286P03/01
Ver.3.3　PCM33/53/35/53

注意

- 本製品はハードディスク専用です。
- NEC純正のハードディスクユニット以外では、正常に動作しない場合があります。
- ハードディスクの空き容量が6メガバイト以上必要です。
- MS-DOSシステム（Ver.3.10、Ver.3.30/A/B/C/D、またはVer.5.0/A/A-H）が必要です。
- MS-DOSシステムVer.2.11では使用することができません。
- アナログRGB対応専用高解像度カラーディスプレイ（640×400ドット）をお使いください。（デジタルRGBには対応しておりません。）
- バスマウスが必要です。
- 以下の機種では使用できませんので、ご注意ください。
  PC-9801VF/VM/UV/LV/CV/UR/UF/N/NV/NL
  PC-9801DO/DO+
  PC-286U/L/LE/NOTEexecutive/NOTE F

※MS-DOSは米国Microsoft社の登録商標です。
※NEC純正のディスクユニット及び周辺機器以外が接続されていると、正常に動作しない場合があります。
※この製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更する場合があります。

1.2 ゲームをはじめる前に必要な準備

■インストールについて

本製品はハードディスク専用です。

『Lord of Panzers』をプレイするには、ハードディスクへのインストール（組み込み）が必要です。また、ハードディスクにインストールするためには、6メガバイト以上の空き容量が必要です。

※ハードディスクをお持ちでない場合や、空き容量が十分でない場合にはインストールできません。

注意

・ハードディスクを誤った方法で使用すると、プログラムを消去したり、貴重なデータを壊すことがあります。本製品のハードディスクへのインストールおよびご使用については、十分にご注意の上実行してください。

万一、障害が発生した場合でも弊社では責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

・インストール中に［STOP］キーやその他のキーを押すことなどによって、インストールプログラムを強制中断した場合は、ゲームの正常動作を保証することができなくなりますので十分な注意が必要です。

また、すでに存在する任意のサブディレクトリにインストールを実行した場合、同名ファイルの上書きや消去などによりデータが失われてしまう恐れがありますので、既存のサブディレクトリにインストールするときにも注意が必要です。

■環境条件

ハードディスクへインストールして遊ぶためには、以下の条件が必要です。

・ハードディスクの空き容量が6メガバイト以上必要です。
・MS-DOSのVer.3.1以上が必要です。

※起動ディスクを使用しない場合、以下の条件が必要です。ただし、起動ディスクを使用しない場合の動作につきましては、保証いたしかねます。

・ゲーム起動時のMS-DOSの空きメモリ容量が530キロバイト以上必要です。

■インストール（組み込み）

ハードディスクへのインストール方法について説明します。

※インストールでは、ハードディスク内に本製品のファイルを複写するだけで、お客様のハードディスクの起動環境（CONFIG.SYSなど）には一切変更をおこないません。そのため、お客様のMS-DOSの起動環境では、本製品が正常に動くとは限りませんので、起動ディスクをお使いになるか、前記の環境条件に従ってお客様ご自身で起動環境を変更する必要があります。また、環境を変更した場合は他のソフトウェアが起動しなくなる恐れがありますので、CONFIG.SYSなどをバックアップするなどして十分に気を付けておこなってください。

> 注意
>
> 　ディスクキャッシュやRAMディスクを組み込んでご使用される場合は、お客様ご自身の起動環境を熟知した上で、お客様の責任においておこなってください。
>
> 　なお、ディスクキャッシュやRAMディスクで使用する場合のご質問などにつきましては、一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。
>
> 　また、「メモリ容量が不足です」というメッセージが表示されてゲームが起動しない場合には、FEPやメモリを大量に専有するその他のデバイスドライバなどをCONFIG.SYSから削除するなど、起動環境を変更してください。

▼起動ディスク作成手順

①ハードディスクや本体の電源を入れ、MS-DOSを起動してください。

※MS-Windowsが起動してしまった場合は、MS-Windowsを終了させてください。

②ここで、起動ディスク作成の準備をおこないます。

起動ディスク自体の作成はインストール中におこないますが、ここではブランクディスクをフォーマットし、そのディスクにMS-DOSのシステムをコピーしておきます。

ディスクドライブにブランクディスクをセットし、以下のように入力してください。

```
FORMAT /S [ドライブ:]
```
※［ドライブ:］はブランクディスクがセットされているディスクドライブのドライブ名です。例えば「FORMAT /S B:」のように入力します。
※「コマンドまたはファイル名が違います」などのメッセージが表示され、フォーマットが実行できない場合は、MS-DOSの運用ディスクを使用してフォーマットをおこなってください。FORMATコマンドの使い方については、MS-DOSのマニュアルをお読みください。

ディスクの種類を選択するメッセージが表示されます。「2」と入力してください。
フォーマットが終了すると、「別のディスクをフォーマットしますか」のメッセージが表示されますので、ここでは「N」キーを押してください。
以上でディスクのフォーマットは終了しました。ディスクを取り出してください。インストール作業に戻ります。

▼インストール手順
①プロンプト（>）が表示されていることを確認して、ディスクドライブに『Lord of Panzers』のゲームディスク１をセットしてください。
②セットが終了したら、以下のように入力して、カレントドライブをゲームディスク１がセットされているドライブに変更してください。

```
[ドライブ:]
```

※［ドライブ:］はゲームディスク１がセットされているディスクドライブのドライブ名です。例えば「B:」のように入力します。

③インストールツールを起動します。以下のように入力してください。

SSHDINST ［ドライブ:］ ⏎

※［ドライブ:］はインストールするハードディスクのドライブ名です。例えば「SSHDINST B:」のように入力します。ドライブ名を指定しない場合は、Aドライブにインストールされます。

ゲームはハードディスク内の指定ドライブの以下のサブディレクトリにインストールされます。

¥S-SOFT¥LOP

④指示に従って、起動ディスクを作成してください。
⑤指示に従って、ゲームディスクを入れ替えながらインストールをおこなってください。

以上でゲームのインストールを終了しました。

第2章 起動と終了

この章では『Lord of Panzers』の起動方法と終了方法を説明します。また起動後最初に表示されるタイトル画面と環境設定の方法についても説明します。

2.1 起動方法

『Lord of Panzers』はハードディスク専用です。そのためゲームの起動は起動ディスクまたはハードディスクより、以下の手順でおこないます。

▼ゲーム起動手順（起動ディスクからの起動）

①ハードディスク、パソコン本体の順に電源を入れます。

②起動ディスクをディスクドライブにセットして、リセットボタンを押します。

③しばらくすると『Lord of Panzers』が起動し、オープニングの表示が開始されます。ここでマウスをクリックするとタイトル画面が表示されます。

▼ゲーム起動手順（ハードディスクからの起動）

①ハードディスク、コンピュータの順で電源を入れます。

②MS-DOSが起動します。

③MS-DOSの画面で『Lord of Panzers』をインストールしたディレクトリに移動します。

例えば『Lord of Panzers』が「C:」ドライブのサブディレクトリ「¥S-SOFT¥LOP」にインストールしてある場合、キーボードから次のように入力します。

```
C:
CD ¥S-SOFT¥LOP
```
④キーボードから「SSGAME」と入力します。

```
SSGAME
```

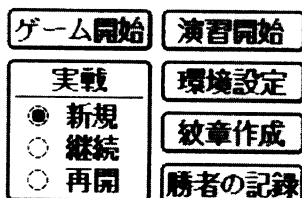
⑤しばらくすると『Lord of Panzers』が起動し、オープニングの表示が開始されます。ここで何かキーを押すと、タイトル画面が表示されます。

以上の操作で『Lord of Panzers』が起動されなかった場合は、「第9章『ロードオブパンツァーズ』Q＆A」の「9.2 システムQ＆A」を確認した後、①からやり直してください。

2.2 タイトル画面

「2.1 起動方法」の手順で『Lord of Panzers』を起動すると、システムソフトのロゴマークが表示された後、タイトル画面が表示されます。

タイトル画面の右下には以下のボタン群が、左下には［EXIT］と書かれたボタンが、それぞれ表示されています。

2.3 終了方法

『Lord of Panzers』の終了にはタイトル画面左下の［EXIT］と書かれたボタンを使用します。ゲームを途中で終了する場合もいったんタイトル画面に戻り、以下の手順で終了してください。

▼ゲーム終了手順

①タイトル画面を表示させます（タイトル画面以外では、画面左下の［EXIT］と書かれたボタンを左クリックするとタイトル画面に戻れます)。
②画面左下の［EXIT］と書かれたボタンを左クリックします。
③終了確認のウィンドウが表示されますので、終了する場合は［はい］を、ゲームを継続する場合は［いいえ］を選択します。
④［はい］を選択すると、MS-DOSの画面に戻ります。

ゲームを終了しDOSに戻ります。
はい　いいえ

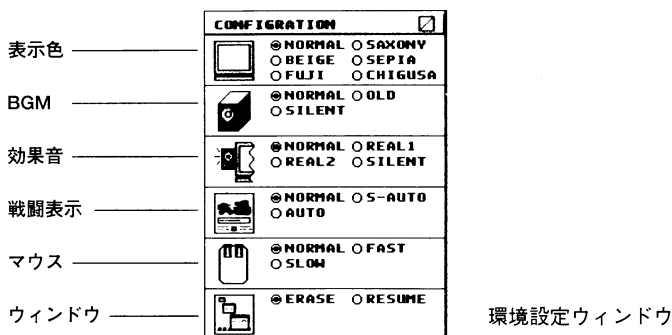
終了確認ウィンドウ

注意

ゲーム進行中に電源を切ったり、リセットボタンを押して終了すると、ゲームプログラムやゲームデータが破壊されることがあります。必ずタイトル画面から終了するようにしましょう。

2.4 環境設定

タイトル画面から［環境設定］を選択すると、以下の環境設定ウィンドウが表示されます。ここではゲーム画面の表示色や効果音などの設定をおこないます。

環境設定ウィンドウ

◎表示色

ゲーム画面の表示色を設定します。

◎BGM

BGMを選択します。

・NORMAL ：FM音源をフルに使用したBGMを演奏します。
・OLD ：BEEP音風のBGMをFM音源で演奏します。
・SILENT ：BGMを鳴らしません。

◎効果音

部隊の移動時や爆発時の効果音を設定します。REAL1とREAL2はPC-9801-86音源ボードを内蔵または実装した機種でのみ選択できます。

・NORMAL ：標準の効果音を使用します。
・REAL1 ：PCM音源によるステレオ効果音を使用します。
・REAL2 ：PCM音源によるモノラル効果音を使用します。
・SILENT ：効果音を鳴らしません。

※REAL1では戦闘時、画面の左右に表示されたユニットと対応して効果音が出力されます。

◎戦闘表示

戦闘中のメッセージ表示方法を設定します。

・NORMAL ：戦闘メッセージで画面を一時停止します。
・S-AUTO ：敵の攻撃メッセージのみ画面を停止しません。
・AUTO ：全ての戦闘メッセージで画面を停止しません。

◎マウス

ゲーム中のマウスの感度を設定します。

・NORMAL ：マウス感度を標準に設定します。
・FAST ：マウス感度を高速に設定します。
・SLOW ：マウス感度を低速に設定します。

◎ウィンドウ

ターン開始時のウィンドウ表示を設定します。

・ERASE ：ターン開始時にはウィンドウを表示しません。
・RESUME ：ターン開始時に、前のターンを終了したときに開いていたウィンドウを表示します。

▼環境設定手順

①タイトル画面から［環境設定］を選択します。
②環境設定ウィンドウが表示されるので、設定を変更したい項目の頭に表示されている丸いボタンを左クリックします。
③すべての項目の設定が終わったら、ウィンドウ右上の□を左クリックして環境設定ウィンドウを閉じます。

2.5 勝利者の記録

タイトル画面の［勝利者の記録］は、実戦の最終マップを一度クリアした後にはじめて使用できるようになります。

［勝利者の記録］を選択すると、ゲームを終了した時点で優秀な成績を残した指揮官（攻撃力と防御力の合計が高い者で、ゲーム終了時の生死は関係ありません）が勲章を授与する画面が表示されます。

この画面の内容は、新たに実戦を開始してゲームを終わらせるまで変わることはありません（同じ画面を繰り返し見ることができます)。ただし2回以上ゲームをクリアした場合は、以前に保存されていた内容が失われ、最新のクリアデータの内容に書き換えられてしまいます。

第3章 起動前の準備

この章では『Lord of Panzers』がどのようなゲームかを簡単に説明します。また基本的な操作方法と、シミュレーションゲームの基本的な用語についても説明します。

3.1 『Lord of Panzers』の特徴

『Lord of Panzers』は近未来を舞台にしたキャンペーンタイプのシミュレーションゲームです。プレイヤーは司令官となり、自軍の精鋭部隊を率いて戦闘に臨みます。

一般的なシミュレーションゲームでは兵器が重要な役割を持ちますが、『Lord of Panzers』では、指揮官という要素が兵器と同じ程度の重要性を持ちます。指揮官は司令官であるプレイヤーの部下であり、その一人一人が戦闘を経験するごとに成長していきます。経験を積んだ指揮官は、強力な兵器以上に司令官の手助けになるでしょう。

3.2 ゲームの目的と流れ

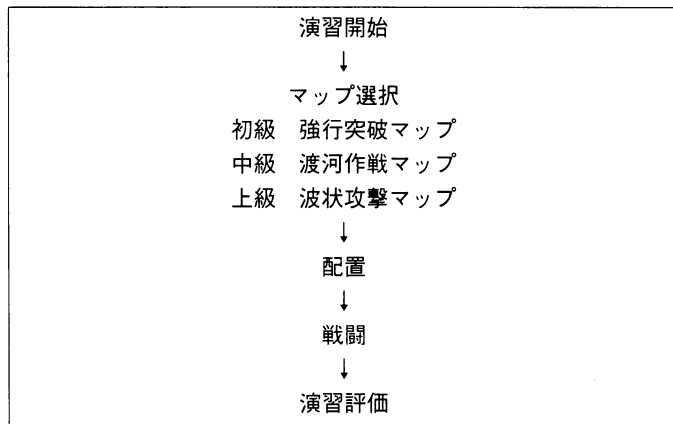
プレイヤーは部下の指揮官と自軍の兵器を活用し、すべてのマップ（戦域）のクリアを目指します。

マップには「敵部隊の全滅」、「敵指揮官を倒す」、「要塞の破壊」などの勝利条件が設定されており、戦略によっては敵兵器との戦闘をほとんどおこなわずにクリアできる可能性もあります。単に正面からぶつかるだけではなく、勝利条件を実現するための効果的な戦略を練ることが、最終的な勝利へ近道になるのです。

『Lord of Panzers』には、シナリオにそってマップをクリアしていく「実戦」と、基本的な操作を学ぶための「演習」という2つのモードが用意されています。

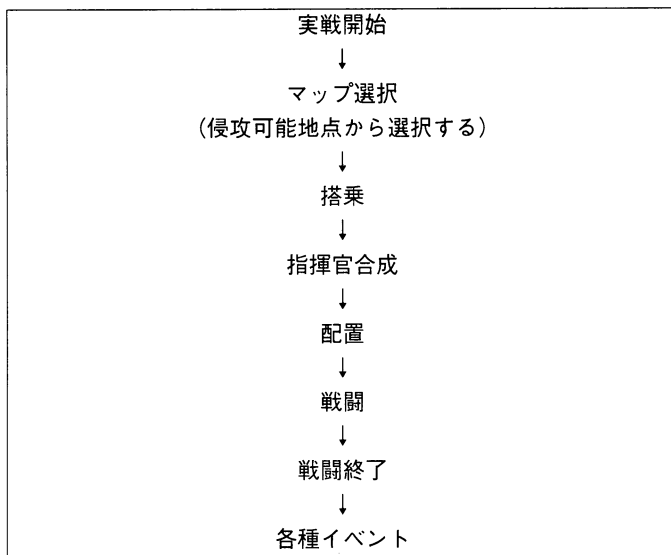
■演習

部隊の配置や戦闘など、基本的な操作を学ぶために用意されているモードです。マップは「初級　強行突破マップ」、「中級　渡河作戦マップ」、「上級　波状攻撃マップ」の3種類から自由に選択できます。

演習の戦力（指揮官、兵器）はマップごとに設定されています。次のマップへの兵器や指揮官の持ち越しを考える必要がないため、純粋に勝利条件だけを目指すことができます。

※演習の戦闘結果はセーブされません。

■実戦

シナリオにそってマップをクリアしていくキャンペーンゲームです。40種類以上のマップが用意されていますが、新規ゲーム開始の時点で選択できるのは1カ所のみです。このはじめのマップを足掛かりに、最終マップのクリアを目指して部隊を進めていきます。

実戦では兵器の改造、開発や指揮官の成長など、あらゆる要素が戦闘に影響します。兵器に搭乗する指揮官の選択や、次のマップに備えて開発を命じる判断など、全マップの制覇には長期的な戦略が必要となります。

※実戦の戦闘結果はマップ終了時、スロットへ自動的にセーブされます。

3.3 基本操作

『Lord of Panzers』はすべての操作をマウスでおこないます。
また項目の選択や情報表示などはウィンドウとして表示されます。

■マウスポインタ

マウスを上下左右に動かすと、その動きに対応して画面上の矢印（場面によっては手の形などに変化します）が移動します。この矢印をマウスポインタと呼びます。

■クリック

マウスポインタを対象に合わせて、マウスのボタンを１回押してすぐ放す操作を示します。

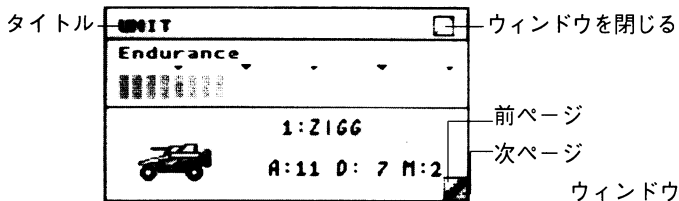
『Lord of Panzers』は左ボタンだけですべての操作をおこなうことができます。

※左ボタンのクリックを左クリック、右ボタンのクリックを右クリックと呼びます。

■ドラッグ

マウスポインタを対象に合わせて、マウスの左ボタンを押したままマウスポインタを移動する操作を示します。『Lord of Panzers』ではウィンドウの移動に使用します（ウィンドウの項目を参照）。

■ウィンドウ

項目の選択や情報表示のために表示されるサブ画面を指します。

『Lord of Panzers』のウィンドウでは次の共通操作ができます。

・ウィンドウを閉じる ：右上に表示される□を左クリックします。
・ウィンドウの移動 ：ウィンドウのタイトルを左ボタンでドラッグします（ウィンドウそのものを右ボタンでドラッグしてもウィンドウを移動できます）。
・次ページ／前ページ ：ウィンドウの右下が折れたページの角のようになっているウィンドウは、ここを左クリックすることにより表示しているページを切り替えることができます。

3.4 シミュレーションゲームの基礎知識

一般的にシミュレーションゲームでは以下のような用語が用いられます。

■マップ

戦いの舞台となる地域（戦域）の地図を指します。『Lord of Panzers』のマップは、レンガ積みのように互い違いに配置されたマス目で構成されます。

■ユニット

マップのマス目に配置される、指揮官が搭乗した兵器を指します。『Lord of Panzers』では、兵器1機につき1ユニットで表されます。

■ターン

『Lord of Panzers』のゲームは、プレイヤー軍とコンピュータ軍が交互に行動することにより進められます。このプレイヤーが行動する番とコンピュータの番を合わせてターンと呼びます。ターンはシミュレーションゲームで時間の概念を表すために用いられます。

第1ターン
- プレイヤー移動
- コンピュータ攻撃
- コンピュータ移動
- プレイヤー攻撃

↓

第2ターン
- プレイヤー移動
- コンピュータ攻撃
- コンピュータ移動
- プレイヤー攻撃

：

第4章 演習

この章では『Lord of Panzers』の基本操作に慣れるために用意されている「演習」について説明します。マップ選択から部隊の置、戦闘、戦闘の終了というゲームの流れを把握してください。

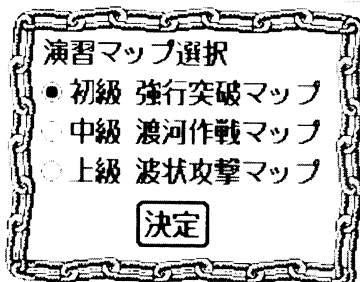
4.1 マップ選択

ではいよいよ実際のゲームを開始しましょう。ここでは演習を進めながら、『Lord of Panzers』のゲームの流れを説明します。

演習には以下の3マップが用意されています。

・初級　強行突破マップ
・中級　渡河作戦マップ
・上級　波状攻撃マップ

▼演習開始～マップ選択手順

①タイトル画面から［演習開始］を選択します。
②演習マップ選択画面が表示されます。

演習マップ選択画面

③演習をおこなうマップを左クリックし［決定］を選択します。
④以下のユニット配置画面が表示されます。

ユニット配置画面

4.2 ユニットの配置

マップ攻略は自軍のユニットをマップ上に配置することからはじまります。プレイヤーは出撃したすべてのユニット（演習では自動的に決められます）を、8×8マスの配置可能地点に配置しなければいけません。

ユニットの配置には、自動配置と手動配置の2種類の方法があります。ここでは自動配置について説明します。

※手動配置については「第7章 実戦」で説明します。

▼自動配置手順

①ユニット配置画面に表示される「ユニットを自動配置しますか？」というウィンドウの［はい］を選択します。

②コンピュータが自動的に位置を決めてユニットを配置します。

戦略

自動配置を選択した場合の配置位置は、配置可能地点（8×8のマス目）からランダムに選ばれます。そのため防御力の弱いユニットが前面に配置されたり、主力ユニットが最後尾に配置される可能性を避けられません。自軍の戦力にあまり自信がない場合は「第7章 実戦」で説明する手動配置で隊列を整えたほうがよいでしょう。

4.3 戦闘開始〜戦闘の流れ

マップ選択とユニット配置が終了すると、いよいよ戦闘がはじまります。戦闘手順の詳細は「第5章 戦闘」で説明しますので、ここでは大まかな流れを把握しましょう。

すでに説明したように『Lord of Panzers』の進行は、プレイヤーの行動とコンピュータの行動を交互に繰り返すことによって進められます。プレイヤーの手番には画面上にマウスポインタが表示され、ユニットに命令を与えることができます。

プレイヤーがユニットに与える命令には「敵と交戦しつつ目標地点に向かえ」とか「敵を避けて修理車に向かい修理を受けよ」などさまざまなものがあります。新たにマップを開始した状態では「発見した敵と戦闘せよ」または「敵と交戦しつつ目標地点に向かえ」という命令が与えられているため、変更の必要がない場合そのまま命令終了することもできます。

命令終了は以下の手順でおこないます。

▼命令終了の手順

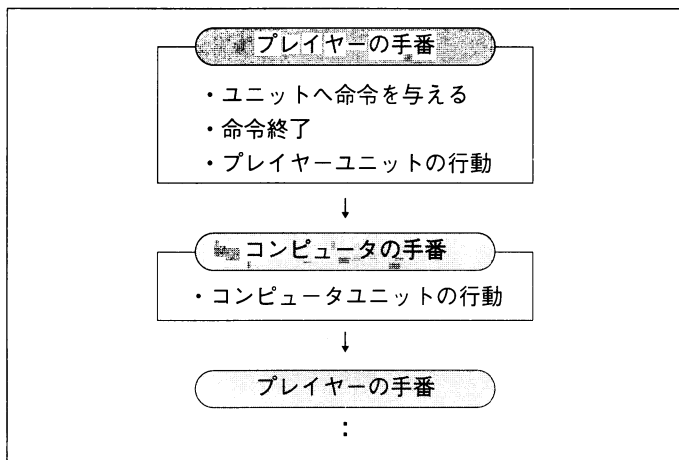
①画面右下の［命令終了］ボタンを左クリックします（そのままボタンを押しています）。

②メニューが表示されるので［命令終了］にマウスポインタを合わせてマウスのボタンを放します。

命令終了

［命令終了］を選択すると、与えられた命令に合わせてユニットが行動します。すべてのプレイヤーユニットの行動が終了すると、次にコンピュータの番となり、コンピュータのユニットの行動が終わると、再度プレイヤーの番になります。

ここまでの流れをまとめると、以下のようになります。

第4章 演習

4.4 戦闘の終了

戦闘は以下の条件が満たされたときに終了します。

■プレイヤーの勝利

マップごとに設定されている勝利条件を実現するか、または敵軍を全滅させた場合です。勝利条件には「敵全滅」、「敵司令部破壊」、「敵要塞撃破」、「占領」の4種類があります。

プレイヤーの勝利メッセージ

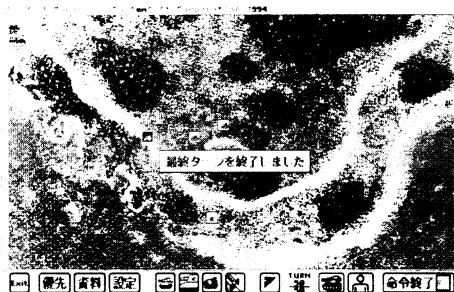
※空中砲台では「占領」をおこなえません。

■プレイヤーの敗北

プレイヤーの分身である司令官が死んでしまうか、味方の部隊が全滅してしまった場合です。

プレイヤーの敗北メッセージ

■プレイヤーの退却

制限ターン数が終わっても決着がつかなかった場合です。

プレイヤーの退却メッセージ

■演習評価画面

演習が終了すると評価画面が表示されます。

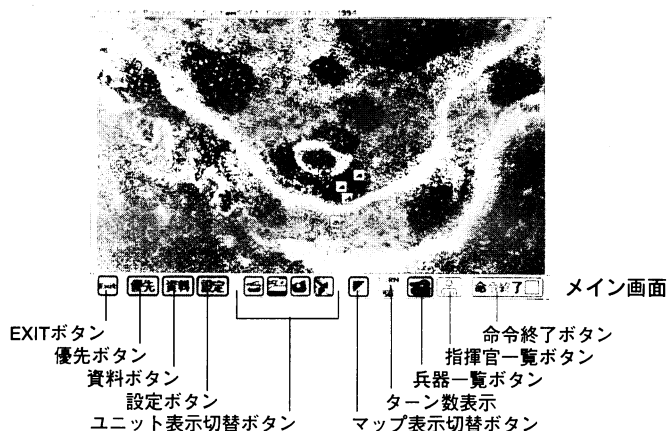
演習評価画面

第5章 メイン画面

この章ではゲームの中心となるメイン画面について説明します。メイン画面では各種情報の参照やユニットへの命令など、戦闘中に指揮官が必要とするすべての操作をおこなうことができます。

5.1 メイン画面の各部の名称

メイン画面の下には12個のボタンが並んでいます。これらはそれぞれ以下の意味を持ちます。またボタン名に続く括弧はボタンのサブメニューを表します。

メイン画面

◎EXITボタン（ゲーム中断）

戦闘を中断しタイトル画面に戻ります。実戦では中断時のデータは自動的に記録されます。タイトル画面の［再開］を用いて続きをプレイすることができます（「7.1 実戦開始」参照）。

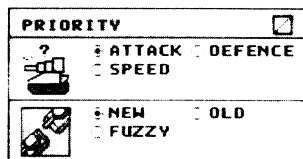
◎優先ボタン（優先順位）

ユニットが行動する際にどのユニットを優先するかを設定します。

・ATTACK ：攻撃力の高いユニットから行動します。
・DEFENCE ：防御力の高いユニットから行動します。
・SPEED ：移動力の高いユニットから行動します。

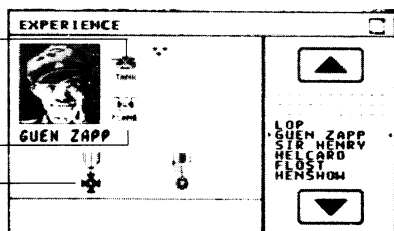
◎優先ボタン（優先ユニット）

ユニットが増援によって最大数を超えてしまうとき、どのユニットを捨てるかを設定します。

・NEW　：古いユニットを捨てます。
・OLD　：古いユニットを１台だけ残して捨てます。
・FUZZY　：１台残すかどうかランダムに決めます。

優先ウィンドウ

◎資料ボタン（地形一覧／アイコン／戦歴表示）

地形やアイコンなどの説明を表示します。

・地形一覧：地形グラフィックが表す地形の名称を表示します。地形グラフィックはマップ表示切替を［マス目表示］にすると表示されます。
・アイコン：ユニットウィンドウやメイン画面のユニット上に表示されるアイコンの意味を表示します。アイコンの詳しい説明は「第６章 戦闘」で説明します。
・戦歴表示：指揮官の過去の戦歴を表示します。

戦歴表示ウィンドウ

◎設定ボタン（設定変更）

環境設定を変更します。環境設定の操作は「第２章 起動と終了」の説明を参照してください。

◎ユニット表示切替ボタン

ユニットの表示を以下のように切り替えます。

- 兵種表示　：兵器のグラフィックを表示します。
- 指揮官表示：指揮官のエンブレムを表示します。司令官のユニットや有能な指揮官のユニットの位置を把握したいときに使用します。
- 耐久度表示：現在の耐久度を表示します。修理を要するユニットや突撃させるユニットの位置を把握したいときに使用します。
- 残弾表示　：弾数の残りを表示します。

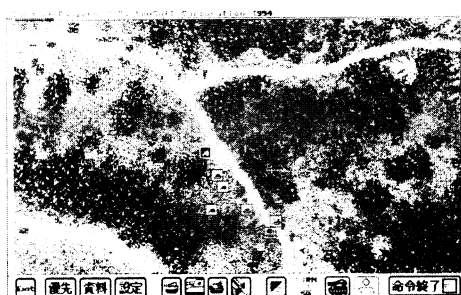
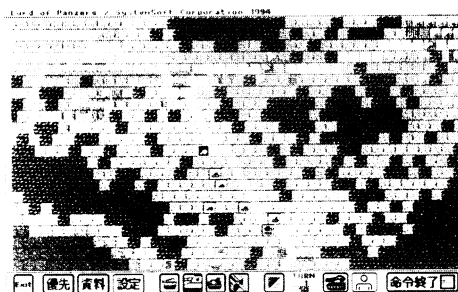
◎マップ表示切替ボタン

マップの表示方法を切り替えます。マップ表示には以下の２種類があります。

- イメージ表示：航空写真風に地形のイメージを表示します。マップ全体の雰囲気を把握したい場合に便利です。
- マス目表示　：マップのマス目と、マス目ごとの地形を表示します。目的地までの距離を把握したい場合や正確な地形を知りたい場合に便利です。

イメージ表示

マス目表示

第5章 メイン画面

◎ターン数表示

現在のターン数と制限ターン数を表します。

◎兵器一覧ボタン（兵器一覧）

自軍の兵器の情報を一覧表示します。一覧ウィンドウから兵器を選択すると、選択した兵器の詳しい情報が表示されます。
※兵器の情報の見方は「第6章 戦闘」のユニットウィンドウの説明を参照してください。

◎指揮官一覧ボタン（指揮官表）

自軍の指揮官の情報を一覧表示します。一覧ウィンドウから指揮官を選択すると、選択した指揮官の詳しい情報が表示されます。
※指揮官の情報の見方は「第6章 戦闘」のユニットウィンドウの説明を参照してください。

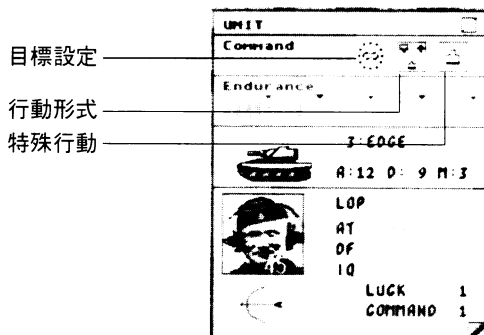
◎命令終了ボタン（命令終了）

命令を終了します。

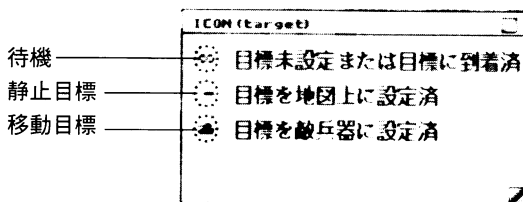
第6章 戦闘

この章では戦闘の手順について説明します。『Lord of Panzers』の司令官は、部下の指揮官達に命令を与えることにより戦いを進めていきます。自軍の部隊を生かすも殺すも、司令官たるプレイヤーの命令次第なのです。

6.1 命令アイコン

ユニットに命令を与えるには、ユニットウィンドウ上段に用意されている3種類の命令アイコンを使用します。3つの命令アイコンは左から順に、目標設定、行動形式、特殊行動を表します（ユニットウィンドウは、マップ上のユニットを直接左クリックすることにより表示されます）。

ユニットウィンドウ

◎目標設定

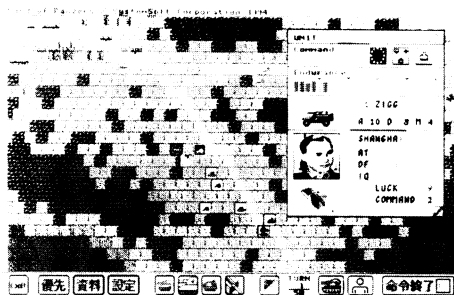
ユニットの移動目標を設定します。現在位置で待機する［待機］、地図上のある地点に向かって移動する［静止目標］、敵ユニットに向かって移動する［移動目標］の3種類の設定があります。

資料ー
アイコン画面
(target)

※静止目標のアイコンは目標の方向を示します。

▼目標設定の手順

①マップ上のユニットを左クリックし、ユニットウィンドウを表示させます。

②［目標設定］アイコンを左クリックします。

③［目標設定］アイコンが反転し、現在の目標の位置に目標マーカーが表示されます。

目標設定

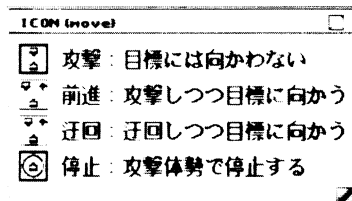
④目標を変更する場合は新しい目標をマップ上で左クリックします。現在の目標（目標アイコンの表示位置）でよい場合は、［目標設定］アイコンを再度左クリックします。

戦略

　複数の敵を攻撃できる状態にあるユニットは、移動目標として設定されている敵を優先的に攻撃します。この特性を利用して敵ユニットに集中攻撃をかけることができます。また移動目標は自軍のユニットに設定することもできます。これは「偵察に出した装甲車を主力部隊に追わせる」場合などに便利です。

◎行動形式

ユニットの基本的な行動を設定します。発見した敵と戦闘をおこなう［攻撃］、近くの敵と交戦しつつ目標に向かう［前進］、敵との戦闘を避けながら目標に向かう［迂回］、現在位置で停止し攻撃体勢をとる［停止］の4種類の設定があります。

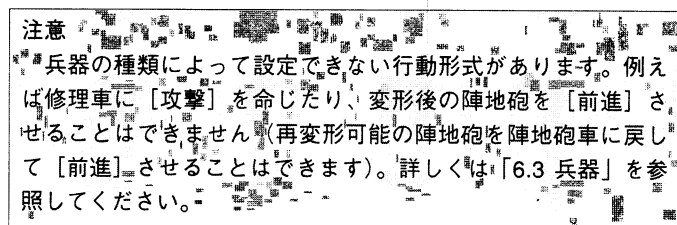
行動形式の設定によりユニットの攻撃力、防御力は影響を受けます。基本的には、回避→停止→前進→攻撃の順に攻撃力が高くなり、防御力が低くなります。

資料一アイコン画面（move）

▼行動形式設定の手順

①マップ上のユニットを左クリックし、ユニットウィンドウを表示させます。

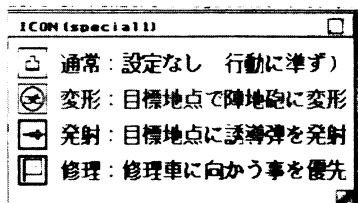
②［行動形式］アイコンを左クリックします。

③［行動形式］アイコンの表示が攻撃→前進→迂回→停止の順に切り替わるので、設定したいアイコンが表示されるまで繰り返し左クリックします。

> 注意
> 兵器の種類によって設定できない行動形式があります。例えば修理車に［攻撃］を命じたり、変形後の陣地砲を［前進］させることはできません（再変形可能の陣地砲を陣地砲車に戻して［前進］させることはできます）。詳しくは「6.3 兵器」を参照してください。

◎特殊行動

ユニットに特別な命令を与える場合に設定します。特殊行動をおこなわない［通常］、目標に到着した時点で陣地砲に変形する［変形］、目標地点に向けて誘導弾を発射する［発射］、近くの修理車に向かう［修理］の4種類の設定があります。

ICON (special1)

通常：設定なし　行動に準ず）
変形：目標地点で陣地砲に変形
発射：目標地点に誘導弾を発射
修理：修理車に向かう事を優先

資料ーアイコン画面（special）

▼特殊行動設定の手順

①マップ上のユニットを左クリックし、ユニットウィンドウを表示させます。
②［特殊行動］アイコンを左クリックします。
③［特殊行動］アイコンの表示が通常→変形→発射→修理の順に切り替わるので、設定したいアイコンが表示されるまで繰り返し左クリックします。

注意

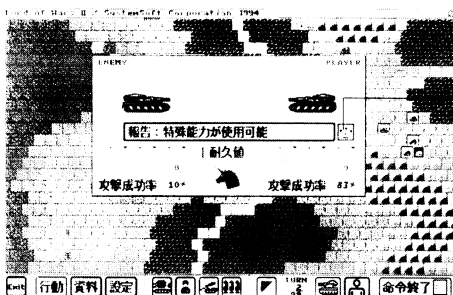
［変形］は陣地車のみ［発射］は誘導弾車のみ設定できます。また修理車を［修理］に設定することはできません。詳しくは「6.3 兵器」を参照してください。

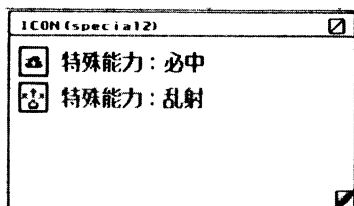
6.2 敵との接触

敵ユニットに攻撃を仕掛けるか、逆に敵ユニットから攻撃を受けた場合、以下の戦闘画面が表示されます。

戦闘画面

戦闘画面では攻撃を仕掛けた側が先に攻撃し、受けた側が反撃します。環境設定の戦闘表示が［NORMAL］に設定されている場合は、メッセージが表示されるたびに画面が一時停止します。一時停止はクリックで解除されます。

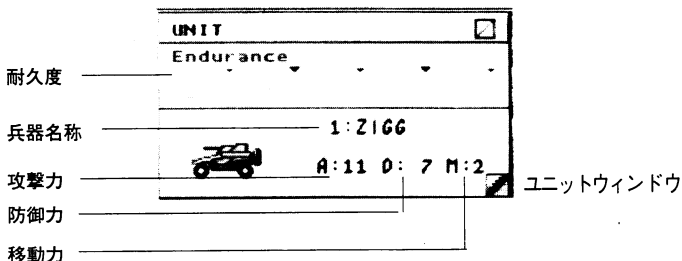
指揮官が戦闘中に有効な特殊能力を持っている場合、以下の画面が表示されることがあります。

戦闘画面
（特殊能力メッセージ）

ここで［特殊能力アイコン］を左クリックすると、指揮官の持つ特殊能力による攻撃をおこなうことができます。

資料ーアイコン画面（special）

・必中　：次の攻撃を100％の確率で命中させることができます。１マップに使用できる回数は限られます。
・乱射　：兵器の攻撃回数の２倍の攻撃を行うことができます。ただし命中率と攻撃力は低下します。１マップに使用できる回数は限られます。
※必中、乱射以外の特殊能力については巻末の「資料 特殊能力一覧」をご覧ください。

6.3 兵器

『Lord of Panzers』には要塞や誘導弾をふくめると80機種以上にもなる数多くの兵器が登場します。これらの兵器の戦力はユニットウィンドウで確認することができます（要塞や誘導弾など、ユニットウィンドウに表示されない兵器もあります）。

ユニットウィンドウ

◎耐久度(Endurance)

被害に対する強さと現在受けている被害を表します。被弾するたびに減少し、グラフの一番左まで減少したユニットは破壊されます。

◎兵器名称

兵器の機種名称を表します。

◎攻撃力(A)

攻撃が命中したとき敵ユニットに与える被害の大きさを表します。数値が大きいほど被害を与えやすくなります。

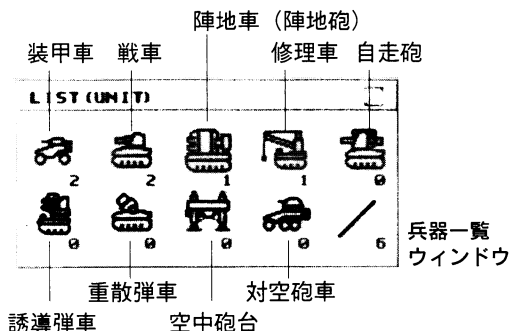
◎**防御力(D)**

被弾したとき受ける被害の大きさを表します。数値が大きいほど被害を受けにくくなります。

◎**移動力(M)**

マップ上を移動する速度を表します。数値が大きいほど高速で移動できます。

またプレイヤーが扱える兵器は、その特徴によって以下の９種類に分類することができます（誘導弾などは除きます)。

司令官はこれらすべてを理解していることはもちろん、戦況に応じた最適な兵器を戦場に送らなければならないのです。

◎**装甲車**

機動性を重視し装備を身軽にした兵器です。そのため攻撃力、防御力、耐久度はそれほど高くありませんが、空中砲台に次ぐ移動力を誇ります。索敵能力を持つため偵察に適しています。

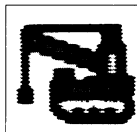
◎**戦車**

重火器を装備した主力兵器です。移動力、攻撃力、防御力とバランスよく設計され、中でも耐久度は陣地車と並んで兵器中最高のレベルです。

◎**陣地車（陣地砲）**

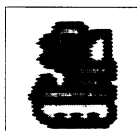
陣地砲を目的地に運ぶために開発された兵器です。輸送中の戦闘に備えた高い防御力と軽火器を装備しています。陣地砲変形後の射程距離と攻撃力は、戦闘終盤の主力戦力となります。

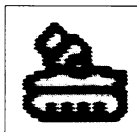
◎修理車

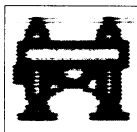
攻撃手段を全く持たない修理専用の兵器です。防御力は高いのですが、修理車自身が修理を受けることはできないため、被弾を最小限におさえる必要があります。

◎自走砲

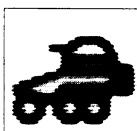
陣地砲クラスの砲を走行可能にした兵器です。戦車を凌ぐ攻撃力と長い射程距離を持つ反面、防御力と耐久度が犠牲になっています。

◎誘導弾車

誘導弾発射のために開発された兵器です。発射後、誘導弾が消滅するまでは全く移動することができません。防御力も低いので他兵器の護衛が必須です。

◎重散弾車

広い範囲を攻撃できる散弾砲を持った兵器です。誘導弾車と使用法は同じですが、あまり遠くへの攻撃はできません。

◎空中砲台

唯一の空中兵器です。兵器中最高の移動力と戦車に匹敵する攻撃力を持ちます。防御力、耐久度は低いため、被弾した場合一撃で撃墜される危険があります。索敵能力を持ちます。
「占領」をおこなえません。

◎対空砲車

対空中砲台用に開発された兵器です。地上兵器に対してはほとんど無力なため、きめの細かい操作が必要になります。

兵器種類による特徴

兵器種類	移動力	攻撃力	防御力	耐久度
装甲車	○	△	△	△~○
戦車	△	○	○	○~◎
陣地車	×	△	○	◎
陣地砲	—	○~◎	△	○
修理車	△	—	○	×~○
自走砲	×~○	△~◎	△	△
誘導弾車	△~○	○~◎	×	○
重散弾車	△	△	×	○
空中砲台	◎	○	△	△
対空砲車	△	△	△	△

なし 低い ← → 高い
— × △ ○ ◎

兵器種類による行動

兵器種類	攻撃	前進	迂回	停止	通常	変形	発射	修理
装甲車	○	○	○	○	○	×	×	○
戦車	○	○	○	○	○	×	×	○
陣地車	○	○	○	○	○	○	×	○
陣地砲	×	×	×	○	○	×	×	×
修理車	×	×	○	○	○	×	×	×
自走砲	○	○	○	○	○	×	×	○
誘導弾車	×	×	○	○	○	×	○	○
重散弾車	×	×	○	○	○	×	○	○
空中砲台	○	○	○	○	○	×	×	○
対空砲車	○	○	○	○	○	×	×	○

○:設定可能　×:設定不可

6.4 地形と索敵範囲

『Lord of Panzers』のマップは38×20のレンガ積みのように互い違いに配置されたマス目により構成されています。このマス目ごとに設定される地形には、平地、道路、丘、森、浅瀬、山、海などがあり、ユニットの移動や索敵範囲に影響を与えます。

索敵範囲とはユニットから見渡せる距離（何マス見えるか）を表す、ユニットの種類ごとに設定されている値です。『Lord of Panzers』では装甲車と空中砲台以外のユニットの索敵範囲は１に設定されているため、丘以外の地形では２マス以上離れた地点にいる敵を発見することはできません。

資料—地形一覧

◎平地、道路

移動に適した開けた地形です。

◎丘

移動は困難ですが周囲を見渡しやすく索敵に適した地形です。

◎森、浅瀬

移動、索敵とも困難な地形です。

◎山、海、障害

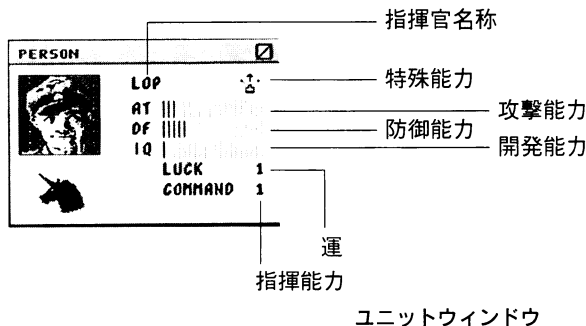
空中砲台以外は進入できない地形です。

◎建物

進入できない地形です。

6.5 指揮官

兵器は指揮官が乗ってはじめて戦力となります。高性能の兵器も、搭乗するのが能力の低い指揮官では威力を発揮できないのです。指揮官の能力はユニットウィンドウで確認することができます。

ユニットウィンドウ

◎指揮官名称
兵器に搭乗している指揮官の名称です。

◎特殊能力
指揮官が持っている特殊能力のアイコンです。特殊能力を持つ指揮官は、搭乗した兵器の性能以上の力を発揮したり攻撃時に特殊攻撃をおこなうことができます。
それぞれの特殊能力については巻末の「資料 特殊能力一覧」をご覧ください。

◎攻撃能力(AT)
指揮官の攻撃能力を表します。攻撃の命中率に影響します。

◎防御能力(DF)
指揮官の防御能力を表します。攻撃の回避率に影響します。

◎開発能力(IQ)
指揮官の開発能力を表します。実戦の開発、改造に影響します（演習には関係ありません）。

◎運(LUCK)
指揮官の運の高さを表します。ユニットが破壊された場合の脱出の成功率などに影響します。

◎指揮能力(COMMAND)
指揮官が指揮できる部下の最大人数を表し、搭乗できる兵器の種類に影響します。また攻撃時の射撃修正にも影響します（命中率が高くなります）。

第7章 実戦

この章ではシナリオにそってマップをクリアしていく実戦の手順について説明します。実戦では兵器の開発や指揮官の合成など、長期的な戦略が必要になります。

7.1 実戦開始

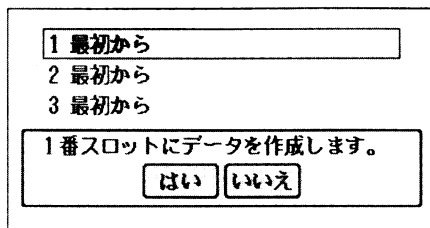
シナリオのはじめから実戦を開始する場合、演習にはなかったいくつかの手順が必要になります。

◎スロットの選択
ゲーム途中のデータを保存するスロットを選択します。『Lord of Panzers』では3つまでのゲームデータを保存することができます。

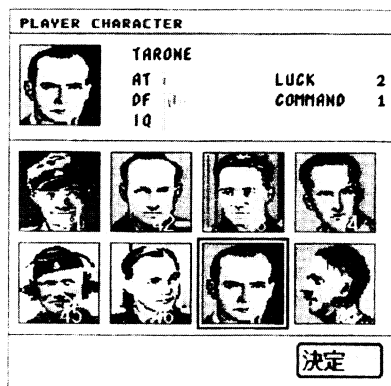
◎司令官の選択
プレイヤー部隊の司令官を選択します。攻撃力や防御力などの能力を参考に、好きな指揮官を司令官に任命することができます。

◎名前の入力
選択した司令官の名前を入力します。

◎エンブレムの選択
選択した司令官のエンブレムを選択します。エンブレムエディタで編集したエンブレムを選択することもできます。

▼実戦開始（新規）の手順
①タイトル画面から［新規］―［ゲーム開始］を選択します。
②スロット選択ウィンドウが表示されます。新たに開始するゲームデータを保存するスロットを左クリックし［決定］を選択します。

スロット選択ウィンドウ

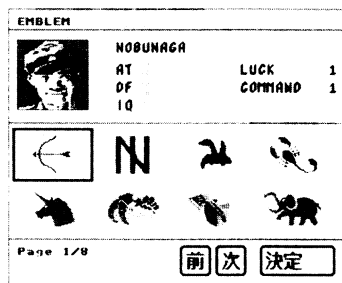
③「あなたの部隊の司令官を選択してください」というメッセージが表示されるのでクリックします。

④司令官選択ウィンドウが表示されます。司令官に任命する指揮官を左クリックし［決定］を選択します。

司令官選択ウィンドウ

⑤司令官名入力ウィンドウが表示されます。ウィンドウ下部のキーボードを左クリックして司令官の名前を入力します。名前の入力が終了したら［ＯＫ］を選択します。

司令官名入力ウィンドウ

⑥「全員のエンブレムを選択してください」というメッセージが表示されるのでクリックします。

⑦エンブレム選択ウィンドウが表示されます。[前]、[次] を左クリックするとページを切り替えることができるので、司令官のエンブレムを左クリックし [決定] を選択します。同様にして部下となる7人のエンブレムを選択します。選択をコンピュータまかせにすることもできます。

エンブレム選択ウィンドウ

> 注意
> 新規開始で選択したスロットにすでにゲームデータが存在する場合、元のゲームデータは上書きされ失われます。必要なゲームデータが保存されているスロットは選択しないでください。

以前にプレイしたゲームの続きを行う場合、タイトル画面の [継続] または [再開] を使用します。

スロットにセーブしたゲームの続きをプレイする場合は [継続] を、戦闘中に [EXIT] ボタンで中断したゲームをプレイする場合は [再開] をそれぞれ選択します。

▼実戦開始（継続）の手順

①タイトル画面から [継続] ― [ゲーム開始] を選択します。

②スロット選択ウィンドウが表示されるので、ゲームデータが保存されているスロットを左クリックし [決定] を選択します。

▼実戦開始（再開）の手順

①タイトル画面から [再開] ― [ゲーム開始] を選択します。

7.2 マップ選択

演習では用意された3種類のマップから自由に選択できたマップ選択ですが、実戦では多少手順が変わっています。

実戦のシナリオの舞台は「コンフリクト群島」と呼ばれる群島です。この群島は「オーク島」、「グリフォン島」、「セイレーン島」などの島から構成され、プレイヤーの率いる部隊は「オーク島」への上陸地点から侵攻を開始します。

実戦のマップ選択は、一つの島全体を表す全体マップ画面から、直接戦域を選択することによっておこないます。

全体マップ画面（オーク島）

◎侵攻可能戦域

次に侵攻できる戦域を表します。新しい島に侵攻した場合は、上陸地点が侵攻可能戦域となります。上陸地点が複数設定されている島では、はじめから戦域を選択することができます。

◎未攻略戦域

攻略していない戦域を表します。その戦域への進路が確保できていないため、次に選択することはできません。

◎攻略済み戦域

すでに攻略した戦域を表します。

◎現在位置

部隊がいる戦域を戦車カーソルで示します。

▼マップ選択手順

①侵攻可能戦域を選択します。

②選択した戦域の情報ウィンドウが表示されます。侵攻する場合は［侵攻］を、別の戦域を選択する場合は［取消］を選択します。

③戦車カーソルが選択した戦域まで自動的に移動します。

戦域情報ウィンドウ

部隊が別の島に侵攻できる戦域にいる場合、以下の手順で全体マップに表示される島を変更することができます。

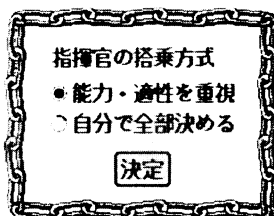
▼島の変更手順

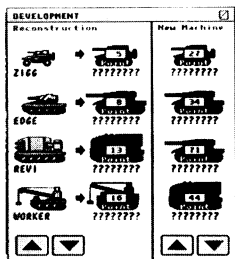
①全体マップ左上の侵攻したい島を選択します。

②選択した島の全体マップが表示されます（選択した島へ侵攻できない場合は何も起こりません）。

③マップ選択の手順で戦域を選択します。

7.3 指揮官の搭乗と開発

マップを選択し勝利条件を確認すると、次に指揮官の搭乗方法を選択する画面が表示されます。搭乗方式は［能力・適性を重視］と［自分で全部決める］の2種類から選択します。

搭乗方式選択画面

搭乗方式選択画面では開発進行表と戦力一覧を参照することができます。開発進行表は、兵器が開発される順番と改造される順番を確認するものです。新しい兵器のシルエットと、その兵器を開発、改造するために必要なポイントが表示されます。

開発進行表

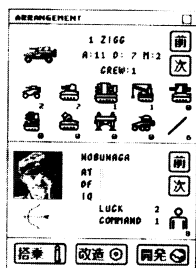
◎能力・適性を重視

指揮官に合った兵器をコンピュータが自動的に選択する搭乗方式です。出撃しない指揮官は、自動的に［開発］または［改造］を担当します。コンピュータまかせなので、プレイに不利な組み合わせになることもあります。

◎自分で全部決める

指揮官に任せる兵器を、プレイヤーが自由に選択する搭乗方式です。出撃しない指揮官に［開発］と［改造］どちらを担当させるかの指定ができます。

搭乗方式として［自分で全部決める］を選択すると、以下の準備ウィンドウが表示されます。このウィンドウでは、これから侵攻するマップで指揮官に何をやらせるかを選択します。

指揮官に対する命令には［搭乗］、［開発］、［改造］の3種類があります。プレイヤーはすべての指揮官に命令を与える必要があります。

準備ウィンドウ

◎搭乗

指揮官を兵器に搭乗させ出撃を命じます。ここで選択された兵器に指揮官が搭乗したものがユニットになります。

▼搭乗の手順

①準備ウィンドウの兵器表示部の右側に用意されている［前］、［次］を左クリックし、指揮官を搭乗させる兵器を選択します。
②準備ウィンドウの指揮官表示部の右側に用意されている［前］、［次］を左クリックし、選択した兵器に搭乗させる指揮官を選択します（①、②はどちらを先におこなっても構いません）。
③ウィンドウ下部の［搭乗］を左クリックします。

注意
兵器の搭乗人数（CREW）が指揮官の指揮能力（COMMAND）よりも高い場合、指揮官はその兵器に搭乗できません。

◎開発

新兵器の開発を命じます。開発に成功した場合、マップ終了時に新兵器がプレイヤー軍に加えられます。開発された新兵器は次のマップから使用できます。

▼開発の手順

①準備ウィンドウの指揮官表示部の右側に用意されている［前］、［次］を左クリックし、指揮官を選択します。
②ウィンドウ下部の［開発］を左クリックします。

◎改造

現在保有している兵器の改造を命じます。改造に成功した場合、マップ終了時に保有している兵器の形式が変更されます（ほとんどの場合強力になります）。改造された兵器は次のマップから使用できます。

▼改造の手順

①準備ウィンドウの指揮官表示部の右側に用意されている［前］、［次］を左クリックし、指揮官を選択します。
②ウィンドウ下部の［改造］を左クリックします。

7.4 指揮官の合成

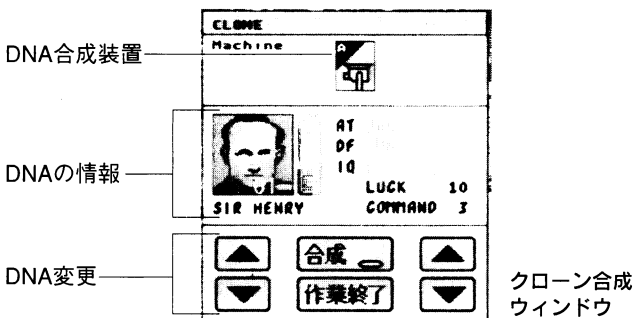
『Lord of Panzers』の世界では、クローン合成により指揮官を作り出すことができます。

クローン合成とは遺伝子のDNAから、その遺伝子の持ち主の特徴を受け継いだ新しい生命を作り出すことです。合成はDNA合成装置と呼ばれる機械によっておこないます。DNA合成装置にはいくつかの種類があり、機種によっては２種類のDNAを合成することもできます。

クローン合成には以下の規則があります。

現在生存中のクローンの元になったDNAは、 そのクローンが死亡しない限り再使用できません。

▼指揮官合成の手順

①クローン合成可能なDNAとDNA合成装置を持っている場合、指揮官の搭乗が終了すると以下のクローン合成ウィンドウが表示されます。

①ウィンドウ上部の［DNA合成装置］を選択します（DNA合成装置を一つしか持っていない状態では選択できません）。

②［DNA変更］の上下を左クリックしてクローン合成するDNAを選択します。

③以上の条件で合成してよければ［合成］を、合成を中止する場合は［作業終了］を左クリックします。

④さらにDNAとDNA合成装置を持っている場合、②～④の手順を繰り返して指定することができます。

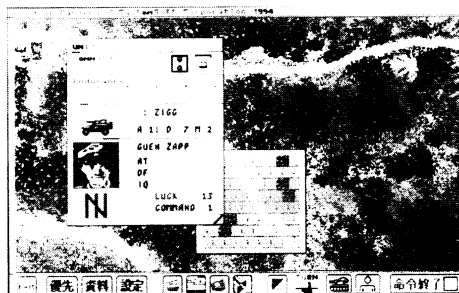
戦略
　２種類のDNAからのクローン合成は「２人の能力値の平均値×1.5」程度の能力を持ちます。そのためすべての能力が高いDNAと能力が低いDNAのクローン合成はあまりおすすめできません。

7.5 手動配置

コンピュータが自動的にユニットの位置を決める自動配置に対て、プレイヤーが自分でユニット一つ一つの位置を指定する配置を手動配置と呼びます。手動配置は以下の手順でおこないます。

▼手動配置手順

①ユニット配置画面に表示される「ユニットを自動配置しますか？」というウィンドウの［いいえ］を選択します。

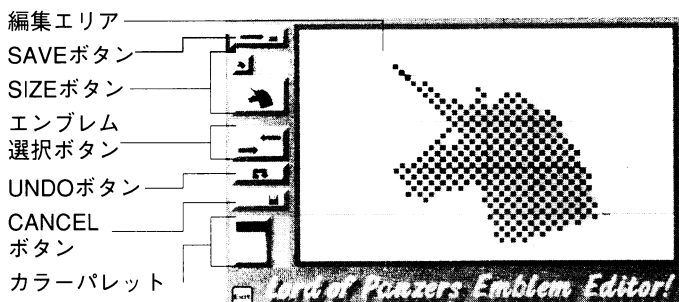
②「全ての兵器を枠内に配置してください」というメッセージが表示された後、ユニットウィンドウが表示されます。

ユニットウィンドウ

③配置地点を直接左クリックし、ユニットウィンドウに表示されているユニットを配置していきます。ユニットウィンドウ右下のページの角が折れたようになっている部分を左クリックすると、他のユニットの表示に切り替えることができます。ウィンドウがじゃまになる場合は、ウィンドウのタイトルを左ボタンでドラッグして移動してください（ウィンドウそのものを右ボタンでドラッグしてもウィンドウを移動できます）。

第8章 エンブレムエディタ

8.1 エンブレムエディタ

『Lord of Panzers』に登場する指揮官は、一人一人デザインの異なったエンブレムを持っています。エンブレムは64種類の用意されたデザインから選ぶことができますが、プレイヤーが自分でデザインを変更して新しいエンブレムを作成することもできます。

エンブレムの作成にはエンブレムエディタを使用します。タイトル画面から［紋章作成］を選択すると、以下のエンブレムエディタが起動します。

エンブレムエディタ

▼エンブレムの編集手順

①タイトル画面から［紋章作成］を選択しエンブレムエディタを起動します。

②［エンブレム選択］ボタンでデザインを変更するエンブレムを選択します。

③［SIZE］ボタンでデザインを変更するエンブレムサイズの大小を選択します。

④描画色をカラーパレットで選択し、編集エリアを直接左クリックしてエンブレムを書き換えていきます。

⑤エンブレムが完成したら［SAVE］ボタンを左クリックして新しいデザインを保存します。またはじめから編集し直す場合は［UNDO］ボタンを左クリックします。

⑥画面左下の［EXIT］ボタンを左クリックすると、終了確認のウィンドウが表示されます。終了する場合は［はい］を、エンブレムの編集を継続する場合は［いいえ］を選択します。

注意

エンブレムエディタでエンブレムを編集しセーブした場合、その元になったエンブレムのデータは、編集後のデータに上書きされます。ただし［CANCEL］ボタンを選択すると、オリジナルのエンブレムデータに戻すことができます。

第9章 『ロードオブパンツァーズ』Q＆A

この章では『Lord of Panzers』をプレイするための基本的な戦略やセットアップについての補足をQ＆A形式で説明します。

9.1 ゲームQ＆A

「敵に勝てない」「操作が判らない」といったことでお困りの場合は、以下のQ＆Aをご参照ください。

Q01:何をするゲームなのかわからない。
Ans:『Lord of Panzers』ではプレイヤーは司令官となります。プレイヤーの任務は、部下の指揮官達に適切な命令を与えてマップをクリアすることです。

Q02:ユニットが思った方向へ進まない。
Ans:行動形式が［前進］や［攻撃］に設定されている場合、目的への道筋を外れて敵ユニットに攻撃を仕掛ける可能性があります。目的地への移動を優先したいときは、行動形式を［迂回］に設定しましょう。

Q03:圧倒的に強力な敵ユニットが倒せない。
Ans:その敵ユニットを倒すことが勝利条件の実現に必要かを考えましょう。

Q04:開発と改造が成功しない。
Ans:開発と改造の成功には、そのときの担当者の中で最も開発能力の高い指揮官の開発能力値が影響します。そのため最低一人は開発能力の高い指揮官を担当させることで、成功の確率を上げることができます。

Q05:敵がすぐ修理車で修理するため倒せない。
Ans:このような場合、先に敵の修理車を破壊するのが得策です。修理車は耐久度を回復できないため、比較的簡単に破壊することができるでしょう（時間はかかるかもしれません）。

Q06:誘導弾車が移動できない。
Ans:誘導弾車は、誘導弾を誘導している間は一切移動できません。また特殊行動が［発射］に設定されていると、前の誘導弾が消滅した次のターンに、自動的に新しい誘導弾を発射します。誘導弾車を移動させる場合、誘導中ではないターンに特殊行動を［通常］に戻す必要があります。

Q07:修理車が破壊されて先に進めない。
Ans:マップ終了時に増援を受けられる可能性があります（特に修理車は優先的に増援されます）。

9.2 システムQ＆A

ゲームを起動できない、起動しても正しく動かない、といったことでお困りの場合、以下のQ＆Aをご参照ください。

Q01:ハードディスクにインストールした後、「SSGAME」と入力して起動させようとしても「コマンドまたはファイル名が違います」と表示されてゲームが起動しない。
Ans:ゲームをインストールしたディレクトリに移動していないと思われます。起動ディスクを使って起動してください。ハードディスクから起動した場合は、ゲームをインストールしたハードディスクのドライブに移動した後、インストールしたディレクトリに移動してください。例えば『Lord of Panzers』が「A:」ドライブのサブディレクトリ「¥S-SOFT¥LOP」にインストールしてある場合、キーボードから次のように入力します。

```
A:              <リターン> ・・・・・・ドライブ移動
CD ¥S-SOFT¥LOP <リターン> ・・・・・・ディレクトリ移動
```

Q02:ハードディスクにインストールした後、「SSGAME」と入力して起動させせようとしても「空きメモリが不足しています」と表示されてゲームが起動しない。

Ans:MS-DOSの空きメモリ（フリーメモリ）が不足しています。起動ディスクを使って起動してください。ハードディスクから起動したい場合の対処方法としては、FEPなどの常駐物を外す、「CONFIG.SYS」の「FILES」や「BUFFERS」の値を減らす、などの方法で空きメモリを大きくしてください。
空きメモリの大きさはMS-DOSの外部コマンド「CHKDSK」で確認できます。
※「FEPなどの常駐物を外す」とは、「CONFIG.SYS」内の「DEVICE」の行を削除する事です。
※「FILES」や「BUFFERS」の値を減らす時でも、「FILES」は10以上、「BUFFERS」は2以上を指定してください。
※「CHKDSK」コマンドの使用方法については、MS-DOSの説明書をご覧になるか、MS-DOSの販売元にお問い合わせください。
※「CONFIG.SYS」を変更したくない場合や、どうしても空きメモリが不足する場合は、起動ディスクから起動してください。起動ディスクの作成方法については「第1章 セットアップ」をご覧ください。

Q03:ゲームディスクから起動しようとしたが、「No system files」と表示され起動しない。
Ans:本製品はハードディスク専用ゲームです。ゲームディスクからの起動はできませんので、ハードディスクにインストールして遊んでください。インストールの方法については「第1章 セットアップ」をご覧ください。

Q04:音楽が鳴らない。
Ans:サウンド機能を内蔵していない機種をご使用の場合、サウンドボードが必要です。NEC製サウンドボード「PC-9801-26K」、「PC-9801-73」、「PC-9801-86」のいずれかを拡張スロットに装着してください。
※NEC以外から「互換サウンドボード」が販売されていますが、互換サウンドボードを使用されている場合は異常動作が発生してもサポートいたしかねます。ご了承ください。

Q05:サウンド機能内蔵の機種を使っているのに、音楽が鳴らない。
Ans:サウンド機能を内蔵している機種をご使用の場合、サウンド機能が「使用しない」に設定されていることがあります。「使用しない」に設定されている時は「使用する」に設定し直してください。
※サウンド機能の設定変更方法については使用機種の説明書をご覧になるか、使用機種の販売元にお問い合わせください。

Q06:SMARTDRVなどの遅延書き込みをおこなうディスクキャッシュドライバを使用しているが問題はないか?
Ans:問題がないわけではありません。例えば「ゲーム中にデータのセーブをおこなったのでリセットボタンを押した」という場合、「見た目はセーブされていても実際には書き込まれていなかった」という現象が発生する可能性があります。遅延書き込みをおこなうディスクキャッシュドライバを使用している場合は、リセットを押す前に「ゲームを終了して、ディスクキャッシュドライバが、実際に書き込みをおこなうように指示する」必要があります。
※弊社の製品以外に関するサポートはおこなっておりませんのでご了承ください。
※ディスクキャッシュドライバの組み込み方法や制御方法は、ディスクキャッシュドライバの説明書をご覧になるか、ディスクキャッシュドライバの販売元にお問い合わせください。

Q07:EMSドライバやディスクキャッシュドライバの組み込み方法を教えてほしい。
Ans:弊社の製品以外に関するサポートについては『一切おこなっておりません』。EMSドライバやディスクキャッシュドライバの内容、組み込み方法などについては、MS-DOSもしくはそれぞれのドライバの説明書をご覧になるか、MS-DOSもしくはそれぞれのドライバの販売元にお問い合わせください。

Q08:ゲーム途中で、画面が乱れたり動作が停止したりするのだが、どうすればよいのだろうか？

Ans:まず、一度よく原因を探してみてください。例えば、CPUを載せ換えていないか。CPUを載せ換えている場合にCPUキャッシュを使用していないか。NEC以外の「互換サウンドボード」を使用していないか。他のソフトの動作に異常を発生させるようなドライバを「CONFIG.SYS」で組み込んでいないか、などです。
これらに問題がなければ、起動ディスクを作成して試してみて下さい（起動ディスクの作成方法は「第1章 セットアップ」をご覧ください）。それでも原因が分からない場合は、「Q09:ゲーム中に、操作してもうまく動かない」をご覧ください。

Q09:ゲーム中に、操作してもうまく動かない。

Ans:もう一度マニュアルをお読みになって、操作が正しいか確認してください。それでも動かない場合は、「Q10:ユーザーサポートに連絡する場合は、どうすればよいのか？」をご覧ください。

Q10:ユーザーサポートに連絡する場合は、どうすればよいのか？

Ans:ゲームが起動しない、途中で停止してしまうなどといった現象について、弊社ユーザーサポート係に連絡をされる場合は、お手数ですが、発生した現象について詳しく説明をお願いいたします（「とにかく動かない」や「なぜか止まる」というご説明だけでは対応いたしかねます）。
また、ご使用の機種名、MS-DOSのバージョン、ハードディスク（内蔵／外付け・メーカー・名称・分割内容）、CONFIG.SYSの内容（特殊なドライバの組み込みをおこなっている場合はその説明もお願いします）、ディップスイッチの状態（ソフトセットアップメニューの内容を含む）、メモリスイッチの状態（MS-DOSの外部コマンド「SWITCH」にて確認できます）、その他拡張している機器（装置名・型番・内蔵／外付け・メーカー）についても詳しく説明をお願いいたします。
※速やかな調査・対応をおこなうためですので、お手数ですが、よろしくお願いいたします。

ユーザーサポート専用電話　Tel.092-752-5278
月～金　9:30～12:00・13:00～17:00　（祝祭日を除く）

指揮官データ

以下のリストはXXX級の禁止DNAに関するものである。

かつて非合法の戦場施設を連邦管理に移した際、非合法競技者たちの使用していたDNAは、連邦によっていくつかのランクに分けられ、管理されることになった。一部欠損していたり、無理な合成でバランスが崩壊していたりといった屑DNAも多く、こうしたものは消去処分となったが、高額で裏取引されていたDNAの中にはとんでもない代物があった。戦場で驚異的な戦闘能力を発揮したこれらDNAは、解析の結果、歴史に名を残す戦争エキスパートたちのものであると判明したのだ。これらは最上級の危険DNAとしてXXX級にランクされた。

XXX級のクローン体はポテンシャルがあまりにも高いため、通常人では制御しきれず暴走する恐れがある。よって、その使用は各セクションのチャンピオンのみに許されることになっている。各DNAは機密事項として厳重なプロテクト下にあり、諸君らチャンピオンも使用するクローン体のDNAを漏洩してはならない。特に、彼らのDNAを合成装置にアクセスさせることは絶対の禁止事項であることに注意せよ。

◎ロンメル

DAK（ドイツアフリカ軍団）の将帥として、物量に優る連合軍と熾烈な砂漠戦を展開し、その巧妙な作戦から「砂漠の狐」と恐れられた。DAKの兵士たちは苦しい局面においてもロンメルと自軍の力を信じ、誇り高く戦い抜いたといわれる。このロンメルは戦車による機動戦の第一人者であり、電撃的な進撃速度にかけて、彼のクローン体に及ぶDNAはないだろう。

◎孔明

蜀の丞相、孔明は、十倍以上も国力差がある魏に対して幾度も勝負を挑み、五丈原で病に倒れるまで戦い続けた。その天才的な作戦能力は伝説となっているが、むしろ戦いにかける不屈の精神こそが彼の特性であり、クローン体も肉体を超越した強靭な意志力を発揮する。木牛流馬などの各種兵器を考案しており、新兵器開発にも秀でた能力を示す。

◎タローン

21世紀初頭の兵士、タローンは「第三次世界大戦を一人で終結させた男」である。南北問題の高まりから勃発した第三次世界大戦において、かつての上官を救出するためにタローンは敵首都へ侵入。原子力発電所を暴走させて人目を引きつけ上官を救出後、置きみやげに化学コンビナートエリアを破壊して逃走した。化学汚染と放射能汚染で首都機能を喪失した敵軍はやむなく降伏し、ここに第三次世界大戦は終結した。タローンのクローン体も、本体同様の破壊マシーンで、非合法の戦場施設を丸ごと破壊したという記録が残っ

ている。このあまりに危険な経歴から、DNAを永久封印すべきとの意見も多かったほどのタローンだが、デストロイヤーとしての能力は非常に魅力的だ。

◎信長

危険度においてはタローン以上とされる信長は、狂的なまでに常識を超えた変革者である。その卓越した発想力と一切の制約を受けない行動力が一個の肉体中に収まっていることは驚異的であり、DNA解析でこのハイポテンシャルの謎を解こうとしている研究者も多い。信長のクローン体を使用したチャンピオンの一人が、超伝導アダプターの逆流を受けて廃人になったという事故も発生しているほどで、制御するチャンピオンの側にも超人的なポテンシャルが必要とされる。

◎ダ・ビンチ

万能の天才として知られる彼は多くの発明を考案しており、その多くは太陽熱線レンズや潜水艇といった兵器である。時代を超えたアイディアであったために実用化はできなかったが、もしも現在の技術が彼の手にあれば、画期的な兵器を続々と開発できたことであろう。そしてクローン体がその夢をかなえてくれる。

◎ジャンヌ

百年戦争の末期、フランスはイギリスに領土の奥深くにまで侵攻され、屈辱的な敗北が迫っていた。そこへ突如として現れたジャンヌは、神の使いとして先頭に立って戦い、イギリス軍を勝利に導いたのである。DNAにも神のご加護があるのかどうか、彼女のクローン体を使った者は人間離れした超感覚に目覚めることがあるとも言われている。

◎アレキサンダー

史上最初の大征服者アレキサンダーは、ギリシャを発端に、地ならしをしていくかのように進軍先の国々を滅ぼし、その死まで領土を拡張し続けた。連戦連勝で帰国できないために兵士たちは不満を持っていたといわれており、またあまりに急膨張した帝国は、彼の死後、たちまち瓦解してしまった。強すぎるのも考え物だと思うかも知れないが、君たちチャンピオンも同じこと。彼の強さだけを信じ、ただひたすら勝てばよいのだ。

◎ナポレオン

ナポレオンの強さは、迅速な行軍にその秘密がある。部隊は傭兵の寄せ集め部隊で、補給は略奪に頼っていた時代に、ナポレオンは、補給線の確保と皇帝に忠誠を誓う国民軍の設立によって、列国に数段優る機動力を実現した。電撃戦の創始者ともいえる彼のクローン体であれば、馬を機甲兵器に代えても十分に活躍してくれるに違いない。敗北して追放されても皇帝として返り咲いた彼だけに、ピンチになっても気力が衰えるどころか奮い立って活躍してくれるはずである。

兵器一覧

◎ZIGG（ジグ）装甲車

ZIGGは強行偵察を目的に設計された車両である。タイヤ走行ながら悪路にも強く、走破性は高い。隠蔽能力を高くするために車体を小さく設計したので出力の大きなエンジンは搭載できず、走行と火力が犠牲になっている。ZIGGは基本設計で奇をてらうことなく標準的な技術を用いているため改造が容易であり、多くの派生型が存在する。

◎WATTA（ワッタ）装甲車

ZIGG装甲車とは全く異なる設計で開発された強行偵察型の装甲車である。ZIGGよりも戦場での生存性をあげるための工夫が随所になされており、最高速度の向上にも成功している。

◎EDGE（エッジ）重戦車

バランスのとれた設計で攻撃力、防御力共に優れている。戦線形成の主軸として使用され、数々の改造型も生産されている。

◎S-EDGE（スーパーエッジ）重戦車

設計上はEDGEシリーズの延長線に分類されるが、全く別のシリーズとみなした方がよいと考えられるので、特に分けて記載した。

能力的に限界に達しているEDGEシリーズではあるが、DOMZAMシリーズ（DOMZAM参照）の不評により、EDGEシリーズの根本的改造を図ったのがS-EDGEシリーズである。EDGEシリーズで一貫して採用していた75mm施条砲を75mm滑腔砲に換装、攻撃力が大幅に改善され、重装甲のKVR-AUROに対しても十分戦力として活躍できるようになった。

◎KVR-AURO（カーベ・オーロ）重戦車

詳細不明。

重装甲、重武装の戦車。車高があるため被弾率は若干高そうだが、それを補って余りあるほど肉厚の装甲には、EDGEでは対抗できない。また強力な88mm砲はEDGEの装甲を簡単に打ち抜く。車体構造からかなりの重量になると推測されるが、走行性能もEDGEより幾分優れている。このKVR-AURO一台でEDGE 4 台に相当するといわれている。

◎DOMZAM（ドムザ）重戦車

対KVR-AURO戦を意識して開発されたもの。初期型はS-EDGE型と同様に75mm滑腔砲を採用している。KVR-AUROの強力な火力に対抗すべく特に前面装甲を強化、EDGEの2倍（約20mm）としたため車重がエンジン性能をオーバーしてしまい、十分な速度を出せない。よって前線部隊での評判は悪く、もっぱら防御戦に使用されている。また固定砲をそのままターレットに載せているので砲塔部が巨大になり、敵から発見されやすいという欠点もある。

◎TIGER（タイガー）重戦車

DOMZAMの失敗により、最前線ではS-EDGEに代わる重戦車開発が急務となった。エンジン、車体、装甲、そして固定砲の改造ではない戦車砲、これらをすべて新規開発して作られたのがTIGERである。新戦車砲に合わせて砲塔構造も一新され、EDGE型とはかけ離れた形状になっている。

◎REVI（レビ）陣地車

REVIはスタンダードな設計の陣地車である。極めて重い陣地砲を搭載するためトラブルが起きやすい陣地車の中で、REVIはシンプルな構造のため故障が少なく、また製造コストも低くついている。このバランスの良さによって、戦争開始時点で配備されてから最後まで使用され続けた優秀な機種である。

◎ZOSO（ゾッソ）陣地車

この機種の特徴は、防御火力を最小限に抑え、軽量化した分を装甲にあてたという点にある。装甲性能は重戦車以上で、ZOSOを破壊するのはかなり困難な作業となる。

◎WORKER（ワーカー）修理車

戦闘車両修理用の車体で、大型の牽引装置などが装備されている。シリーズとして各種の改良がなされており、後期型では修理能力が向上している。

◎JAGD-EDGE（ヤクトエッジ）自走砲

EDGEの車体に本来は展開用である長距離砲を搭載したもので、回転砲塔はない。砲は自走砲用に改造され、装填装置の半自動化や初速を増して貫通力を上げるといった変更が施されている。自走砲の分類にはなるが、どちらかといえば突撃砲としての性格が強い。初期のタイプには砲上部に装甲がなく（オープントップ）、前面装甲のみであったが、2型では全体装甲に改良された。

◎DOVE（ドフ）自走砲

詳細不明。

火力、装甲共に優れ、巡航速度も高い。射程距離で重戦車をしのいでいたため、出現時には前線の兵士をパニックに陥れた。被弾性を考慮した低い車高と口径の大きな砲は脅威の的であった。

◎LAMB（ランブ）自走砲

装填装置の完全自動化に成功したのが、このLAMBである。当初、重戦車として設計が進んでいたところ、自動装填装置が構造上かなりの容積を占めると判明し、固定砲塔の自走砲に変更された。次弾装填時間が従来の1/2となり、最前線からは配備要求が強く求められたが、装填装置の生産コスト、戦場でのメンテナンスなどの問題を解決できず、LAMBを配備できた部隊はごく少数に留まった。

◎JAGD-TIGER（ヤクトタイガー）自走砲

TIGERの車体を自走砲用に改造したもので、諸性能はほぼ同じ。

JAGD-TIGER最大の特徴は、車載砲として改良されたCANON-LとTIGERの車体をバランス良くまとめた上で、CANON-Lの有効射程改善に成功していることである。アウトレンジからの攻撃は駆逐戦車と呼ぶにふさわしいものであった。

◎ZON（ゾン）誘導弾車

軽装甲の車体には誘導装置がコンパクトにまとめられ、空いたスペースに誘導弾BULL（ブル）を10発搭載している。ZON2ではBULL-Aを搭載して破壊力を強化している。ZON3は新型の装甲に対応したBULL-AA弾を搭載し、搭載弾数の増加に伴って車体が大型化している。

◎ZAMZA（ザムザ）誘導弾車

BULLは成形炸薬弾であったが、飛翔速度が遅く命中率が悪いという欠点を持っていた。このため高速弾として開発されたのがPIN（ピン）弾である。PINは小型化により炸薬量が減ってはいるが、高速性によってエネルギー弾としての破壊力も期待でき、搭載量を稼ぐことができるという利点もある。しかし高速弾の誘導装置が大がかりなものとなり、車体重量が増してしまっている。

◎ANGEL（エンジェル）空中砲台

車両では行動困難な地形における機動戦を目的として開発されたANGELは、10mから20mの超低空を浮遊することができる。重戦車の装甲を打ち抜くために装甲を犠牲にして大型の砲を搭載しており、被弾時の生存性は低い。とはいっても高速を活かした回避性能は侮りがたく、戦車や装甲車の火器でANGELを撃墜するのは難しい。このため専用の対空装甲車が開発されたほどである。性質上、占領行動はおこなえない。

◎LANCE（ランス）対空装甲車

空中砲台を撃破できる兵器として開発されたのが、このLANCEシリーズである。車体はZIGGのものを使用しており、対空用射撃管制装置と自動追尾装置を装備している。少なくとも他の兵器よりは対空戦に有効であるが、空中砲台の天敵といえるほどの威力を期待してはならない。

◎FIGHT（ファイト）試作散弾車

散弾砲BALL（バル）を試験的にWORKERの車体に搭載したものが、このFIGHTである。FIGHTのコードネーム以外は情報が極端に制限されており、操縦方法、性能などは一切不明となっている。

特殊能力一覧

驚異の進撃速度：果敢な指揮官は場合によっては操縦者を叱咤激励し、まれに見るスピードで進撃することができる。

必殺の命中率：砲術の天才的な指揮官はここぞという時に必中の攻撃をおこなうことができる。残念ながら１度の戦闘で発揮できる回数は限られる。

奇跡の回避率：運の強い指揮官は敵の砲弾を完璧にかわすことができる。ただしあまり多くの敵弾に曝された場合は、その限りではない。

奇跡の感：研ぎ澄まされた感性を持つ指揮官は敵の居場所を感じることができる。彼は設定した目標からある範囲までの敵の居場所を言い当ててくれる。

鷹の目：非常に目のよい指揮官は、搭乗した兵器の索敵範囲以上離れた敵も見つけることができる。

不死身：何度乗機が撃破されても生還する指揮官がいる。彼は不死鳥などと仇名されることもあるが、唯一の生還者である場合は死神と呼ばれることになる。

トラブル：トラブルメーカーと呼ばれる指揮官がいる。なぜか彼の搭乗する兵器は不調になることが多いのである。

不運の星：とても能力に恵まれた指揮官の中には、それゆえに運のない者がいる。彼は乗機が破壊されるとまず助からず、運悪く一生を終えてしまうのだ。

まぐれ当たり：偶然、敵の急所に攻撃を命中させる能力を持つ指揮官がいる。彼は時として無傷の車両を一撃で撃破することもある。

メカマニア：兵器に対する知識が豊富な指揮官がいる。彼は修理車に任せず勝手に自機を修理してしまう。

目立ちたがり屋：目立つ指揮官は当然敵から狙われやすい。しかし上手く活用すれば、彼が敵の攻撃を一身に引き受けてくれる。

弱気：気の弱い指揮官は突撃ができない。彼はなるべくなら敵と戦闘をしたくないと思っている。その分多少は防御力が高いようだ。

乱れ撃ち：硝煙マニアの指揮官は兵器の攻撃回数以上に撃つことができる。しかし命中させることにはそれほどこだわらないため、命中率はあまり高くない。

職人気質：彼ほど修理車に向いた指揮官はいない。彼は変質的にまで凝り性で生真面目なため、修理車の修理能力以上に壊れた車両を直すことができる。

不屈の精神：指揮官には自分の逆境に不屈の精神で立ち向かえる者がいる。彼は自機の耐久度が落ちれば落ちるほど攻撃能力が上がる。

火事場の馬鹿力：絶体絶命のピンチに陥ると潜在能力を発揮してそのピンチを切り抜ける指揮官がいる。

根性なし：プレッシャーに弱いタイプの指揮官もいる。彼は無傷の時には調子がよいのだが、兵器が傷つくと能力を100%発揮できなくなってしまう。

英雄：英雄願望の指揮官は乗機が破壊されてもただでは戻ってこない。上手く脱出に成功すると敵の兵器を奪取して戻ってくるときもある。

完全主義者：常に完璧を求める指揮官は、敵から損害を受ける度にプライドが傷つき能力が低下していく。彼のプライドを傷つけないことが大切である。

天才技術者：兵器の開発を非常に得意とする指揮官がいる。彼が関係した開発プロジェクトの開発成功率は飛躍的に高くなる。

驚異の逃げ足：「命あっての物種」というのがこの指揮官の信条である。彼は被弾すると勝手に修理に帰ってしまう。それも目を見張るほどのスピードで。

猪武者：「攻撃は最大の防御なり」という信条で行動する指揮官は、司令官の命令を無視し手当たり次第に突撃をおこなう。しかし彼の破壊力は侮れない。

狂気の技術者：常人には理解できないほどの超天才的な彼はとんでもない兵器を開発してしまうことがある。多分、役に立つとは思うが……。

役立たず：普段の命中率は高いのだが、ここで命中すれば撃破できるというところではちっとも当たらない指揮官である。

■デザイナーズノート

木佐貫　浩司

今回、『ロードオブパンツァーズ』の制作にあたり、いったい前作『ロードオブウォーズ』から、どこが変わったのか？　という質問をよくうけました。
答えから言ってしまうと、ゲームの基本コンセプトは変わっていないのです。
６年前に制作された、『ロードオブウォーズ』は当時まだ普及率の低い、マウスの採用、各種のウインドウの使用、更にアナログディスプレイへの対応と、大変な意欲作でありました。
周知のとおり、現在ではこれらの事は一般的な事になり驚愕するにはあたりません。
ではなぜ今、『ロードオブパンツァーズ』なのかと言うと、『ロードオブウォーズ』が単に先進性を売り物にしただけの作品ではなかったからです。むしろそのイメージ、ゲーム全体に流れる雰囲気が、今も多くのファンを持ち続けている理由ではないでしょうか。
大戦略シリーズや他の自社のシリーズとは違う何かが、６年の時を経た今でも『ロードオブウォーズ』には生きています。
当時、学生でアナログディスプレイもマウスも持っていなかった私にとって『ロードオブウォーズ』は憧れのゲームでした。そしてそれは今も変わりません。
あの時、雑誌で見たあの画面、あのイメージを現在に再現させたい。基本部分はそのままに、変わって、しかも変わらない『ロードオブウォーズ』。それが『ロードオブパンツァーズ』のはじまりでした。
ゲームの制作にあたっては、従来のイメージを踏襲する事を主眼においた上で、新たに主観的にゲームに参加できるようにと、兵器の生産、クローン合成、直結された指揮官の選択などをユーザーに開放しました。また、より主観的にゲームを進行出来る様にシナリオについても若干の演出を加味しました。
ビジュアル面では、前作のあの雰囲気を出来るだけ損なわない様に、本来、末節であるはずの演出部分を強化し、エンブレムや画面色等のカスタマイズも可能にして、それぞれのユーザーが、各々にその雰囲気を楽しめる様に配慮したつもりです。
こうして『ロードオブパンツァーズ』は完成しました。作りたかったあの雰囲気を持つ作品になったのかは、あまりにも近くにいる為か、自分ではわかりません。

ただ、時が経って、あの頃の僕が感じた何かを、今度は皆さんがそれぞれに「新しい何か」という形で、感じてくれる事を切に願って止みません。

注意

1）このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
3）この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
4）内容には万全を期して作成していますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
5）運用した結果については、4項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

※MS-DOSは、米国Microsoft社の登録商標です。
※MS-Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。

資料

商品に関する技術的なお問い合わせは……
ユーザーサポート専用電話　Tel.092-752-5278
月～金　9:30～12:00・13:00～17:00　（祝祭日を除く）

1994年　12月初版発行